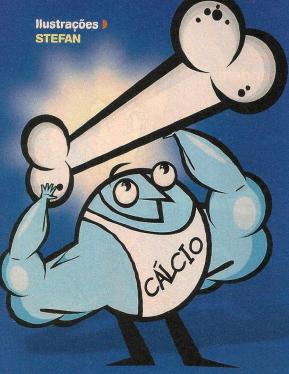
Abril
GAME • A PRINCESA PEACH MOSTRA QUE É UMA FERA!
R$ 8,95
Ano 7
Nº 317
6/4/2006
RECREIO
GRÁTIS
Álbum de figurinhas
COPA Disney
AMIZADE ANIMAL
Você acha a sua turma esquisita? Então conheça melhor os colegas do garoto Adão Leão, o astro do desenho
Meu Amigo da Escola É um Macaco
PROMOÇÃO
TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
ESPECIAL
FUT LOUCOS
Ganhe 2 jogadores, 2 lançadores e 2 bolas
www.RECREIONLINE.com.br
ISSN 1517-7467
TESTE
Que bicho o seu melhor amigo seria?
DIA DO ÍNDIO
Confira material de pesquisa para o seu trabalho

Participe da Promoção Torcida Abril na Alemanha.
só
falta
você
compre revistas da Abril e participe
36 viagens
18 com acompanhantes
36 tvs
30 tela plana 32"
6 de plasma 42"
Próximos sorteios:
23/03/06
05/05/06
• O regulamento completo e a relação dos produtos desta promoção você encontra no site www.torcidaabril.com.br.
• CA CAIXA nº 6-0577/2005.
• Promoção válida até 05/05/06.
Realização:
EDITORA Abril
Apoio:
Itaú
Claro
HOT POCKET Sadia
MasterCard
Para participar, recorte o selo ao lado, junte com mais 2 selos e responda:
Qual editora leva você para a Alemanha?
Envie os 3 selos para a Caixa Postal 11856 São Paulo – SP, CEP 05049-970, aos cuidados da Promoção Torcida Abril na Alemanha, junto com seus dados (nome, RG e telefone).
Você encontra mais selos nos anúncios das revistas participantes da promoção.
Não fique no banco de reservas.
PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
Abril
AlmapBBDO

CAPA: DIVULGAÇÃO

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ilustrações STEFAN

QUAL É A PARTE MAIS RESISTENTE DO NOSSO CORPO?

Vinicius S. Ferreira, 13 anos
Por e-mail

São os ossos, que sustentam e formam a estrutura do corpo humano. Eles são compostos por uma mistura de cálcio e substâncias orgânicas.

QUEM INVENTOU CASAS E PRÉDIOS? POR QUE RECEBERAM ESSES NOMES?

Ana Clara Gomes Braga
Por e-mail

Não há como saber quem foi o criador. O homem surgiu há cerca de 500 mil anos e sempre precisou se proteger do calor, do frio e de animais perigosos. As primeiras moradias foram as cavernas. Há 10 mil anos, os humanos começaram a viver em aldeias e a construir casas com materiais como troncos, barro e capim. Há mais ou menos 4 mil anos, povos da Mesopotâmia usaram pela primeira vez pedras e tijolos para erguer templos e casas. Os prédios, como conhecemos hoje, só foram possíveis depois da Revolução Industrial, no século 19, com a descoberta de novas técnicas que sustentavam grandes alturas e a invenção do elevador. Apesar disso, os antigos romanos já faziam construções altas, de até seis andares. A palavra casa originou-se no latim, idioma dos antigos romanos. Prédio também vem do latim *praedium*, que significa propriedade.

VOCÊ SABIA QUE...

- Foram encontrados na China fósseis de um tipo de castor que viveu na época dos dinossauros? Os cientistas se surpreenderam porque achavam que na época só havia mamíferos terrestres, mas essa espécie podia nadar e tinha dentes especiais para comer peixes.

QUANTAS ESTRELAS EXISTEM EM NOSSA GALÁXIA? TODAS PRODUZEM LUZ?

João Pedro V. Andreassa
São Paulo – SP

É impossível definir um número exato, até porque muitas estrelas não podem ser vistas com os instrumentos de observação disponíveis. Mas estima-se que a quantidade delas esteja entre 200 e 400 bilhões. Após um longo período produzindo energia luminosa, elas perdem energia e esfriam até parar de emitir luz.

CONSULTORIA: EDUARDO COLOMBARI (fisiologista da Faculdade de Medicina do ABC e da UNIFESP), MÁRIO ANTÔNIO PINTO ROMÃO (professor de radiologia veterinária da Universidade Federal Fluminense), ROGÉRIO RIBAS LANGE (diretor do Hospital Veterinário da UFPR), ENOS PICAZZIO (astrônomo da USP) e NILSON GHIRARDELLO (professor da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP de Bauru).

QUEM FOI TIRADENTES?

Camila Dias Pastana
Por e-mail

Ele se chamava Joaquim José da Silva Xavier e ganhou esse apelido porque era dentista. Tiradentes ficou famoso por ter participado de um movimento chamado Inconfidência Mineira, que queria acabar com os impostos cobrados por Portugal e conseguir a independência do Brasil. O movimento foi denunciado e vários revolucionários foram presos, mas apenas Tiradentes foi enforcado, no dia 21 de abril de 1792.

COM QUANTOS MESES OS CÃES PARAM DE CRESCER?

Gabriel Luppe Perrucci
Valinhos – SP

Dependendo da raça, eles crescem por um período entre 6 e 8 meses, mas até 1 ano seu corpo ainda se desenvolve e ganha volume. Os cães param de crescer quando os ossos mais longos de seu corpo, como o fêmur e úmero, estão consolidados. Nos filhotes, esses ossos possuem uma placa de cartilagem que é responsável por seu crescimento. Com o tempo, a cartilagem acaba desaparecendo. Nos cães de grande porte, o crescimento é um pouco mais lento e pode demorar mais alguns meses. Isso porque o metabolismo dos cães de pequeno porte é mais rápido.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ ANDREA NALIATO

ESCOLA ANIMAL

Os primeiros dias numa escola nova podem ser complicados. Se a gente não conhece ninguém, pode se sentir estranho, como se não combinasse com o lugar e não fizesse parte da turma. É esse tipo de situação que o garoto Adão Leão tem de encarar no desenho da TV **Meu Amigo da Escola É um Macaco**. A diferença é que ele é mesmo de outra espécie e seus futuros amigos são bichos.

Adão vê girafas, cobras, macacos e tubarões por todo lado. Há grama nas salas de aula, cipós pelo teto e rios nos corredores. Sem falar nos cartazes com frases do tipo "Não coma os outros alunos". Não, isso não é um sonho nem uma excursão pelo zoológico. Por incrível que pareça, é a escola onde Adão Leão, um garoto de 12 anos, foi estudar.

Tudo começou com um engano dos computadores. Você já deve ter reparado que o sobrenome do garoto é Leão. Por isso, apesar de ser um humano estudioso, ele foi matriculado na Escola Charles Darwin, um lugar especial para animais.

Por mais maluco que possa ser, ele vai ter de ficar nesse colégio, e se deparar com os problemas que todo mundo encontra numa escola nova.

Para começar, Adão não conhece ninguém, não sabe onde ficam as salas e não entende o que deve fazer. Além disso, é sempre o último a ser escolhido para os times de educação física, pois seu físico não chega perto do dos outros colegas. Isso sem contar que ele é um dos poucos que andam eretos por ali! Para piorar, Adão tem de agüentar um tubarão briguento e se entender com os professores, como o Conselheiro Mandril e a Treinadora Glubi (que é um peixe!).

Mesmo sendo um estranho no meio da turma, Adão percebe que pode ganhar amigos se respeitar as diferenças. Na escola, várias espécies convivem juntas e acham normal que uns assistam às aulas voando enquanto outros estudem embaixo d'água ou pendurados em galhos. Aos poucos, Adão até arruma um melhor amigo: o macaco-aranha Jake. Com ele, o garoto vai se divertir, aprender coisas novas e se meter em confusões que vão levá-lo à sala de Sapão, o diretor da escola.

Conheça uma turma diferente e animada no desenho Meu Amigo da Escola É um Macaco.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TURMA

WILSON

Esse gorila assusta pelo tamanho, mas é totalmente da paz. Ele é calmo, inteligente e adora poesia. Às vezes, filosofa tanto que ninguém entende o que diz.

LUPI

Essa tucano é a maior tagarela. Muito social e simpática, ela está sempre por dentro das fofocas e é meio bisbilhoteira, pois fica de olho na vida de todo mundo.

KERRY ANDERSON

Amiga de Adão desde que eram pequenos, ela continua na escola de humanos, faz parte do grêmio e é líder de torcida. Herry acha estranho ele estar numa escola de bichos, mas é tão gente-boa que prefere não dizer isso a ele. Não é por acaso que Adão é apaixonado por ela.

COBRAMANSA

Preguiçoso e meio folgadão, é ingênuo e acredita em todo mundo. Topa até ser trancado num armário por um colega de classe só para se livrar de uma aula!

JAKE

É um macaco-aranha brincalhão que não dá a mínima para o fato de o seu melhor amigo ser um humano. Junto com Adão apronta poucas e boas (mesmo que depois ganhem advertências). Apesar do seu bom humor, às vezes, seus instintos animais falam mais alto.

Meu Amigo da Escola É um Macaco estréia em 31 de março no Cartoon Network. Vai ao ar às sextas, às 20 h, com reprises no sábado, às 11 h, e no domingo, às 19 h.

TUBAROWSKI

Briguento e feroz, ele vive perturbando os bichos menores. Tem a voz estridente, usa aparelhos nos imensos dentes e precisa de equipamento para respirar fora da água. Esse visual engraçado atrapalha a sua fama de mau.

SRA. CAMALEÃO

A professora de artes é uma camaleão exigente. Fica sempre num galho, iluminada por refletores, e escolhe os atores para as peças de teatro da escola.

VOCÊ SABIA QUE...

- Charles Darwin é o nome do pesquisador inglês que desenvolveu a Teoria da Evolução, entre 1837 e 1839? Foi ele quem descobriu que os homens e os macacos têm um ancestral em comum. É fácil entender por que a escola do desenho Meu Amigo da Escola É um Macaco tem seu nome!

INGRID

É uma girafa de 3 metros de altura que não acompanha muito bem a bagunça e as brincadeiras da turma porque a sua cabeça está sempre mais alta do que a dos outros alunos da classe. É meiga e, às vezes, chorona. Apesar de tímida, tem uma queda por Adão.

DIRETOR SAPÃO

Na escola, ele é autoritário, pois tem de organizar uma turma de alunos animal. Nas horas de folga, adora pescar no seu escritório. A sua assistente é a Sra. Javalina.

ADÃO LEÃO

Esse garoto de 12 anos freqüenta a Escola Charles Darwin, que é para animais. Muito certinho, ele quer se destacar e usa a inteligência para compensar a falta de certas habilidades: ele não consegue viajar de cipó nem correr como um felino, por exemplo.

TESTE

E SE ELE FO

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Descubra com que animal o seu melhor amigo (ou amiga) mais se parece. Depois diga para ele fazer o teste e veja que bicho você seria.

1 Na sua opinião, ele é do tipo:
- ▲ Brincalhão, que faz amigos facilmente.
- ◆ Que vive contando piadas e mexendo com todo mundo.
- ■ Mandão, que se irrita com facilidade.
- ● Sossegado, que não curte muita agitação.

2 Num acampamento de férias, o seu amigo:
- ▲ Fica amigo de todo mundo.
- ■ Sempre arruma encrenca.
- ◆ É sempre o mais animado da turma.
- ● Dorme até tarde.

3 Se ele pintasse uma paisagem, seria:
- ■ Uma savana africana.
- ◆ Uma floresta.
- ● Montanhas.
- ▲ O fundo do mar.

4 Que tipo de poder você acha que ele mais gostaria de ter?
- ▲ Superfôlego.
- ● Superpaladar.
- ■ Superforça.
- ◆ Superequilíbrio.

5 O que seu amigo mais gosta de comer?
- ● Frango xadrez.
- ◆ Banana.
- ■ Hambúrguer.
- ▲ Frutos do mar.

6 O que você acha que ele vai ser quando crescer?
- ■ Atleta.
- ◆ Humorista.
- ▲ Cientista.
- ● Chef de cozinha.

7 Qual é o esporte favorito dele?
- ■ Artes marciais.
- ● Alpinismo.
- ◆ Ginástica olímpica.
- ▲ Natação.

8 Qual destes filmes ele alugaria?
- ■ O Rei Leão.
- ▲ Procurando Nemo.
- ◆ King Kong.
- ● Pica-Pau e Andy Panda.

SSE UM BICHO?

9 Quando está na escola, seu amigo:

- ◆ Não pára e apronta o tempo inteiro.
- ▲ Ajuda todo mundo e sempre empresta material aos amigos.
- ● Está sempre com a cabeça na lua.
- ■ Está sempre dando opiniões sobre tudo.

10 Na hora do lanche, seu amigo:

- ● Prefere comer sempre a mesma coisa.
- ◆ Quer experimentar o lanche de todos.
- ▲ Divide o lanche com os colegas.
- ■ Come tudo e não oferece para ninguém.

11 Qual a reação do seu amigo quando recebe um elogio?

- ▲ Agradece com outro elogio.
- ● Fica vermelho.
- ◆ Faz alguma piada para disfarçar.
- ■ Fica todo orgulhoso.

12 Na mochila de seu amigo, sempre tem:

- ◆ Um bicho ou inseto de plástico.
- ▲ Um livro.
- ■ Um pote de gel.
- ● Um sanduíche.

RESPOSTAS

SE MARCOU MAIS ■

Apesar de ser um pouco desconfiado e ter um jeito mandão, seu amigo é sincero e adora se sentir livre como um **leão**. Gosta de ser admirado e tenta ser o líder na escola e nas brincadeiras. Ele é explosivo, mas faz de tudo para defender os amigos.

SE MARCOU MAIS ●

Guloso e meio preguiçoso, seu amigo tem o jeitão de **panda**. Esse bicho só come folhas e brotos de bambu, que têm poucos nutrientes, e por isso se alimenta bastante. Seu parceiro deve ser tímido, gosta brincadeiras mais tranqüilas e é um amigão com quem você pode contar.

SE MARCOU MAIS ◆

Sempre de bom humor e pronto para agitar, seu amigo poderia ser um **macaco**. Ele gosta de ver todo mundo feliz. Quando alguém está chateado, conta uma piada ou faz uma macaquice. Agitado e divertido, vive inventando passeios e jogos diferentes.

SE MARCOU MAIS ▲

Como os **golfinhos**, seu amigo é muito sensível e inteligente. Vive rodeado de amigos e está sempre pronto para ajudá-los no que for preciso. Ele tem facilidade para se comunicar e adora uma novidade. E, como você já deve saber, ele entra em qualquer brincadeira.

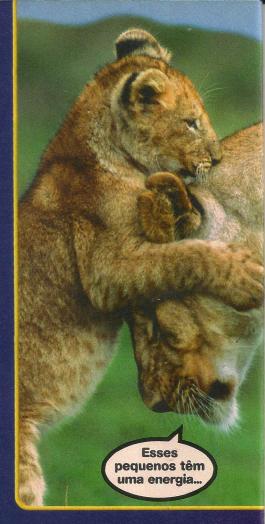
BICHOS

Veja como os animais aprendem a viver na natureza.

FORA DA CLASSE

Os bichos não vão à escola, mas já nascem com instintos e conhecimentos que herdam de seus ancestrais. Mesmo assim, eles têm de aprender várias lições para garantir sua sobrevivência.

Muitos filhotes passam um tempo recebendo comida e proteção dos pais. Nesse período, eles observam e imitam os adultos e brincam com outros bichos. Desse jeito, vão conhecendo o mundo e descobrem como conseguir alimento e se proteger. Veja como é o aprendizado de algumas espécies.

ART WOLFE / IMAGEBANK

PRÉ-ESCOLA

As fêmeas de certas espécies de **pato** emitem sons enquanto chocam os ovos. Elas fazem isso para que os bebês aprendam a reconhecer a voz da mãe. Logo que quebram a casca do ovo, os filhotes seguem a mãe para todo lado e conseguem identificá-la pelo som. Observando e praticando, eles aprendem a nadar e a procurar sua comida na água.

D. ROBERT & LORRI FRANZ/CORBIS/STOCK PHOTOS

HORA DO LANCHE

Encontrar alimento não é problema para os **gorilas**, que vivem cercados de vegetais. O difícil é saber o que é bom e evitar o que é venenoso. Até os 3 meses, os filhotes só mamam, mas depois têm de escolher seu lanche. Nessa fase, pegam comida da mão da mãe ou recolhem as sobras. Assim, aprendem a reconhecer quase 60 tipos de plantas e, na primeira mordida, já sabem se o fruto é bom para comer. Os cientistas acreditam que eles identificam plantas medicinais e conseguem achar no meio da mata remédios para dor de barriga, por exemplo.

EASTCOTT MOMATIUK / IMAGEBANK

LIGADOS NOS EXEMPLOS

Leões e outros felinos correm atrás de qualquer coisa que se movimente, mas só isso não é suficiente para garantir comida. Os filhotes têm aulas de caça com a mãe. Ela começa incentivando brincadeiras de pega-pega, de luta e de emboscada entre os irmãos. Assim, eles ganham agilidade e coordenação motora. Depois de um tempo, a fêmea traz uma presa que acabou de pegar, para que eles aprendam a comer. O próximo passo é sair numa caçada. Eles imitam os adultos e, aos poucos, passam a correr atrás de bichos e tentam cercá-los. Desse jeito, descobrem a velocidade de cada um e o tipo de movimento que fazem. Geralmente os filhotes não caçam nada nas primeiras tentativas, mas continuam tentando até aprender.

MINDEN PICTURES /STOCK PHOTOS

SIGA O MESTRE

As aves praticam muito até coordenar os movimentos das asas para o primeiro vôo. Os bebês de certas espécies têm apoio dos adultos, que ficam por perto e mergulham no ar para segurá-los em caso de perigo. Já os filhotes de aves migratórias, como gansos e garças, precisam mesmo de ajuda na primeira viagem. Eles só se aventuram junto com os pais, pois assim aprendem o caminho e descobrem onde comer e descansar.

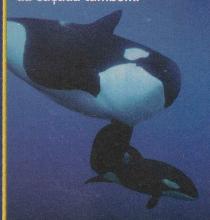
PHOTO RESEARCHERS/STOCK PHOTOS

TRABALHO EM GRUPO

Filhotes de lobo são brincalhões e se divertem caçando uns aos outros. Logo aprendem a imitar os sons e os movimentos feitos pela mãe. Assim, vão desenvolvendo táticas de caça e de defesa. Quando já estão treinados, os lobos jovens podem acompanhar o bando na captura de bichos como cervos e antílopes. A turma se divide e aí um grupo cerca uma presa e a separa do bando. A outra turma chega depois e ataca o animal. No final, todos dividem o alimento. Os mais novos são desajeitados e se atrapalham no começo, mas os erros são parte da lição.

ATENÇÃO MÁXIMA

Usando sinais sonoros, as orcas ensinam aos bebês táticas para se comunicar e caçar. Os filhotes ficam por perto e observam os adultos, que combinam a melhor posição para o ataque por meio de sons e movimentos do corpo. Assim, eles cercam pingüins, mamíferos e cardumes de peixes. Com o tempo, os pequenos começam a participar da caçada também.

AMOS NACHOUM /CORBIS/STOCK PHOTOS

Texto ▸ NOÊMIA LOPES

CONSULTORIA: CARLOS C. ALBERTS (professor de Zoologia do Departamento de Ciências Biológicas da UNESP – Assis), HANNELORE FUCHS (especialista em comportamento animal) e CÉSAR ADES (professor do Instituto de Psicologia da USP).

Vem aí a coleção mais
MISSÃ
TOTEM

Os guardiões dos quatro elementos ficaram adormecidos por muito tempo.
Agora, precisam entrar em ação, pois só eles podem
salvar a Terra de uma terrível ameaça. Entre nessa missão
e desperte os poderes do **Fogo**, da **Terra**, da **Água** e do **Ar**.

A nova coleção da RECREIO vai trazer amuletos que viram personagens radicais. Eles ainda se unem e se transformam nos poderosos totens dos quatro elementos. Cada Totem é formado por um guardião, um robô, uma mascote e um medalhão.

Ar
Tufão
Tritão
Acqua
Brisa
Ela vira uma luneta
Ciclone
Água
Calipso
Ele vira um caleidoscópio
MISSÃO
TOTEM
RECREIO
Cada elemento tem um medalhão que se transforma em animal

Você faz parte dessa mi
RECREIO
As cartas ajudam a avançar ou paralisam os personagens
Caixa para guardar toda a sua coleção
36 cards
Quatro medalhões
MISSÃO TOTEM
12 amuletos que formam os totens de Fogo, Terra, Água e Ar
EDITORA Abril
AR
FOGO

ssão. Encare o desafio!

O seu objetivo é levar os personagens até a área do Medalhão. Para isso, você terá de usar o poder dos cards e toda a sua capacidade de estratégia. Mas, cuidado! O adversário fará de tudo para impedir o seu avanço e completar a missão primeiro.

Ganhe na edição de lançamento
Acqua
Logo no início da coleção, você começa a brincadeira com o guardião Acqua e o jogo Missão Totem.
Não perca!
A 1ª das quatro partes do Totem Água
Imagens ilustrativas. As cores podem variar.
Os personagensnão se transformam sozinhos.
Você pode pendurar seu amuleto
E MAIS...
tabuleiro
baralho com 36 cards
caixa-colecionadora
MISSÃO TOTEM
RECREIO
EDITORA Abril

Texto ▸ DANIEL NIEUWENHUIZEN

PRINCESA EM AÇÃO

Peach mostra seu poder em uma aventura eletrizante.

Desta vez, ninguém vai ter de salvar a princesinha. Em Super Princess Peach, lançado para o Nintendo DS, ela é a heroína e encara uma aventura cheia de desafios.

O jogo tem fases divertidas que lembram os clássicos da turma do Mario: há moedas, blocos que se quebram e inimigos para vencer com pulos.

A princesa conta com uma sombrinha que, além de servir para bater e jogar inimigos para os lados, pode sugar certas espécies e encher sua barra de energia. É possível acessar quatro estados de ânimo. A felicidade deixa a garota leve e flutuante e a tristeza faz ela chorar, com lágrimas que ajudam as plantas a crescerem. Muitos quebra-cabeças envolvem as emoções e é sempre bom guardar um pouquinho de energia.

Há três Toads escondidos em cada fase e é necessário usar os poderes de Peach para encontrá-los. Há também vários minigames e desafios que exigem o uso da caneta para ativar as ações da princesa.

Com aventura na medida certa, o jogo tem batalhas legais contra os chefões e desafios empolgantes. Quem começa a jogar não consegue largar.

O fantasma só avança quando você fica de costas para ele.

Cantar pode mudar o cenário.

Acredite: chorar no gelo é uma boa idéia.

Cantarolar na água é uma dica útil para progredir no jogo.

Encontre as figuras em destaque antes que todos os insetos fujam.

SUPER-RAFAEL
DEBAIXO DA TERRA!

UHÚ!!

FÉRIAS!!

NADA DE LIÇÕES!

NEM DE PROVAS!

NEM DE ACORDAR CEDO!

NEM DE AMIGOS!!!

GLUP!

O QUE VOU FAZER DURANTE UM MÊS?

SÃO 720 HORAS!!

43.200 MINUTOS!!!

TICTACTICTACTICTAC

A NÃO SER QUE....

TIVE UMA IDÉIA!!!

ATIVAR PODER ESCAVADOR!!

AÍ VAMOS NÓS!!!

E ELE ATRAVESSA A CROSTA TERRESTRE...

PELOS MEUS CÁLCULOS, CHEGUEI NO LUGAR CERTO!

O QUÊ? NÃO, NÃO É AQUI!

VOU TENTAR DE NOVO!

TEM QUE SER AQUI!!

NOOSSSA!! ERREI FEIO!!

MEU SENSO DE DIREÇÃO NÃO ANDA MUITO BOM...

E SUPER-RAFAEL ERRA DE NOVO...

AI, AI, AI...

...E DE NOVO...

NÃO MESMO!!

SE ERRAR MAIS UMA VEZ, VOLTO PRA CASA!

DRRRRR!!!

CHEGUEI... SERÁ QUE ERREI DE NOVO?

ATÉ QUE ENFIM!!!

VÃO SER AS MELHORES FÉRIAS QUE JÁ TIVE!! OBA!!

QUEM USA A IMAGINAÇÃO, VIAJA PARA QUALQUER LUGAR!

ATÉ A PROXIMA AVENTURA!

Pritt

Você pode ser o próximo a virar super-herói de história em quadrinhos e ainda ganhar 1 ano de escola paga*, 1 computador com 1 impressora e 1 ano de revista Recreio. Serão mais 4 sorteados. Participe.

MISTÉRIOS

O céu tem muitos segredos. Desvendamos alguns deles para você. Confira.

POR QUE O CÉU É AZUL?

A camada de ar que envolve a Terra desvia os raios do Sol. A luz solar parece não ter cor, mas na verdade é formada pela mistura de várias cores. Como todo raio de luz, ela se espalha em forma de ondas e cada uma das cores faz uma onda de tamanho diferente. Quando o raio solar bate na atmosfera da Terra, as ondinhas saltam cada uma para um lado. As ondas de luz azul são as que mais se espalham e é por isso que o céu parece todo azul.

Entenda melhor

A gente vê as sete cores que formam a luz do Sol quando as gotas de chuva "quebram" o raio solar e criam um arco-íris. Para fazer um arco-íris em casa, coloque um copo de água sobre a mesa. Ao lado dele, ponha um papel branco. Acenda uma lanterna do lado oposto, de maneira que a luz atravesse o copo. Você verá surgir no papel faixas de cores diferentes.

COMO OS PÁSSAROS VOAM?

Os pássaros não são tão pesados como parecem, pois têm ossos ocos, bem leves. Para eles, voar é mais ou menos como nadar: é preciso ao mesmo tempo se manter flutuando e avançar. Eles contam com um um equipamento especial: as asas, que usam para flutuar e tomar impulso. Ao bater as asas, puxam o ar, como você puxa a água com uma braçada na piscina. As asas têm uma forma especial para fazer isso. Mas eles também voam sem bater as asas. Basta achar uma corrente de ar quente subindo do chão ou do mar. Aí, é só relaxar e se deixar levar às alturas.

Texto ▸ THEREZA VENTUROLI
Design ▸ FÁBIO BERTOLOZZI
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO

Entenda melhor

O ar quente é mais leve e sobe. Alguns pássaros pegam carona nas correntes quentes para voar sem bater as asas. Eles fazem isso do mesmo jeito que você pega uma onda no mar: esticam o corpo e assim flutuam e são empurrados para cima.

LÁ DO ALTO

DE ONDE VEM O VENTO?

O vento é o ar correndo de um lugar para o outro. O ar é um gás e, como todos os gases, é formado por moléculas, ou seja, pedacinhos de matéria, que estão sempre dançando e se batendo, como se fossem milhões e milhões de bolinhas de pingue-pongue. As moléculas de gás são folgadas e gostam de espaço para dançar.

As mudanças de temperatura causam um empurra-empurra e assim as moléculas acabam se afastando umas das outras e deixam mais espaço entre si. Quando isso acontece numa região qualquer do planeta (sua cidade, por exemplo), o ar que está dançando numa região vizinha aproveita a chance e corre para ocupar o espaço vazio. Assim surge o vento.

Entenda melhor

Quando você enche uma bexiga, joga muitas moléculas de ar dentro da bola. Lá dentro, elas ficam se espremendo porque o espaço é limitado. Se você abre a bexiga, as moléculas escapam para fora, onde tem mais espaço. E, quando fazem isso, saem na forma de vento.

DE QUE SÃO FEITAS AS NUVENS?

Elas nascem da mistura de água e sujeira. O vapor d'água que evapora dos mares, dos rios e até do bule da sua casa fica no ar. Ele é tão leve que sobe para a atmosfera. Lá em cima, há grãos de poeira e fumaça flutuando.

Quando o vapor acha uma dessas sujeirinhas, acaba se colando ali. Como no alto é muito frio, o vapor deixa de ser gás, volta a ser líquido ou vira gelo. Aí, mais vapor vai se amontoando, como gotas ou cristais de gelo, até formar uma nuvem. Se crescer demais, a nuvem fica pesada e se desmancha na forma de chuva.

Entenda melhor

Repare quando alguém cozinha arroz. A fumacinha que sobe da panela quando a água ferve é o vapor d'água. Depois olhe a tampa da panela e observe como ela está cheia de gotas de água: é o vapor que colou ali e, em contato com a superfície fria, virou líquido de novo. A água se junta e pinga da tampa, como a chuva.

No filme A Era do Gelo 2, as geleiras estão derretendo e um grande vale pode ser inundado. É preciso alertar os animais sobre o perigo.

O que você faria para dar esse aviso aos bichos rapidamente?

Bole um plano de até 10 linhas e envie para a RECREIO junto com seus dados. Os dois autores dos planos mais criativos em cada categoria de idade vão ganhar:

- 1 câmera fotográfica à prova d'água
- 1 minirrádio
- 1 jogo A Era do Gelo 2 para PC

Os criadores de outros quatro planos especiais em cada categoria vão receber:

- 1 minirrádio
- 1 jogo A Era do Gelo 2 para PC.

Regulamento

1 • Os participantes devem ter no mínimo 6 e no máximo 11 anos de idade durante o período da promoção e residir no Brasil. É proibida a participação de parentes de funcionários da Editora Abril S.A. e de pessoas envolvidas na promoção.

2 • A resposta deve ter, no máximo, 10 linhas.

3 • **É obrigatório que as cartas tragam nome, data de nascimento, endereço completo e telefone do autor, além de nome de um responsável legal.**

4 • Os trabalhos devem ser enviados para:
PROMOÇÃO RECREIO – A ERA DO GELO 2
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902. **Só serão aceitos os trabalhos com carimbo do correio até 21 de abril de 2006.**

5 • Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 e 7 anos, autores de 8 e 9 anos e autores de 10 e 11 anos. Dois destaques de cada categoria receberão: 1 máquina fotográfica à prova d'água, 1 minirrádio e 1 jogo A Era do Gelo 2 para PC. Outros quatro selecionados em cada categoria receberão: 1 minirrádio e 1 jogo A Era do Gelo 2 para PC.

6 • Os trabalhos serão selecionados por critérios de criatividade e adequação ao tema. As decisões do júri são irrecorríveis.

7 • Os trabalhos enviados, premiados ou não, não serão devolvidos e serão destruídos ao final da promoção.

8 • A promoção está de acordo com o inciso II do artigo 3º da Lei 5768/71 e com artigo 30 do Decreto 70951/72, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a sorteio ou pagamento, nem com vinculação a aquisição ou uso de bem, direito ou serviço.

9 • O resultado da promoção será divulgado na RECREIO nº 324. Os ganhadores serão comunicados e os prêmios serão enviados até 60 dias após a divulgação do resultado.

10 • Os participantes, por meio de seus pais ou responsáveis legais, concordam em ceder aos promotores os direitos para a divulgação do texto de seus nomes sem qualquer ônus.

11 • A participação implica aceitação do regulamento.

Papo de boleiro

Conheça melhor algumas palavras do mundo do futebol e divirta-se com os FutLoucos.

BANHEIRA ▸ Área de impedimento.

CAMA-DE-GATO ▸ É o tipo de falta em que o jogador faz de conta que salta e usa o corpo para desequilibrar o adversário pelas costas.

CHAPÉU ▸ Tipo de jogada no qual a bola é chutada por cima do adversário e recuperada logo adiante.

FINTA ▸ É o mesmo que drible.

FIRULA ▸ É uma jogada complicada, que exige muita técnica, mas não dá tanto resultado e é feita para impressionar a torcida.

FOMINHA ▸ Jogador egoísta, que não passa a bola e prefere lances individuais.

FRANGUEIRO ▸ Goleiro que costuma engolir muitos frangos, ou seja, tomar muitos gols.

MOTOR ▸ Jogador que impulsiona todo o time.

MURALHA ▸ Defesa compacta ou barreira.

PATO ▸ Jogador que é facilmente enganado.

PÉ-DE-ANJO ▸ Aquele que chuta fraco.

PEIXINHO ▸ Mergulho que o jogador dá para cabecear uma bola.

PERERECAR ▸ Saltar de modo inesperado ou fugir às disputas de bola do jogador.

PIPOQUEIRO ▸ Jogador que sai da jogada nos momentos mais decisivos e perigosos do jogo.

SABÃO ▸ Bola molhada de chuva e escorregadia.

TORPEDO ▸ Chute muito forte.

TOTÓ ▸ Um toque curto e fraco com a face interna do pé.

TRIVELA ▸ Chute curvo ou com efeito.

VOLEIO ▸ Jogada em que o jogador chuta a bola antes que ela toque no chão, mais ou menos de lado e com força.

Texto ▸ PAULO GARCEZ MARINS (historiador e professor do Museu Paulista da USP).
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

DIA DO ÍNDIO

Saiba por que essa data é tão importante.

Em 19 de abril, comemoramos o Dia do Índio. Mas será que todo mundo conhece a importância dessa data? Para entender melhor esse assunto, é bom saber que os povos indígenas não existiram só no passado. Hoje em dia, há cerca de 370 mil índios brasileiros, que fazem parte de mais de 220 povos bem diferentes que vivem no país.

A maioria das aldeias fica nas florestas do Centro-Oeste e do Norte, porém, há grupos nas outras regiões. Você sabe que o português é o idioma oficial do Brasil, mas talvez nunca tenha ouvido falar das cerca de 180 línguas indígenas que continuam sendo usadas pelos índios.

Não é fácil estudar esses povos, porque a maior parte dos livros só traz informações sobre índios de antigamente. Em geral, eles aparecem em três momentos importantes de nossa história. Um deles é na época do Descobrimento, quando aconteceu o primeiro contato entre portugueses e índios tupis. Tempos depois, os padres jesuítas passaram a dar aulas em várias aldeias pelo país para catequizar os índios. Mais tarde, grupos indígenas lutaram contra os bandeirantes, que queriam retirar riquezas do interior e escravizar os índios.

Você sabia que...

O dia 19 de abril foi escolhido para homenagear os índios porque nessa data, em 1940, realizou-se no México o Primeiro Congresso Indigenista Interamericano?

O evento reuniu representantes de países preocupados com os direitos dos índios. Temendo perseguições, no início, os próprios índios não quiseram participar, mas acabaram aceitando o convite.

LUTA PELA SOBREVIVÊNCIA

As guerras com invasores e as doenças trazidas por imigrantes que vieram da Europa e da África, como a gripe, a varíola e o sarampo, causaram milhares de mortes entre vários povos indígenas no período colonial. Muitos resistiram e enfrentaram esses problemas migrando para regiões cada vez mais distantes do litoral e das cidades e lutando contra os invasores.

E a briga pela sobrevivência continua até hoje. Atualmente o Brasil tem cerca de 582 terras indígenas protegidas pelo governo federal, o que soma cerca de 12% do território brasileiro.

Nessas áreas, chamadas de reservas, moram idosos, adultos, jovens e crianças indígenas. Muitos povos procuram preservar as formas de organização familiar e social, as crenças religiosas, os costumes e o idioma de seus antepassados, mas também assimilam hábitos diferentes e novidades tecnológicas como computadores e automóveis. Há ainda grupos indígenas que vivem isolados e evitam qualquer contato com outros povos.

A melhor maneira de celebrar o Dia do Índio é conhecer os diferentes povos indígenas, lembrando que seus costumes e tradições estão vivos e presentes no território brasileiro, afinal os índios são parte de nosso país e continuam defendendo seus direitos.

CONFIRA NO SITE:

- Teste: você conhece os índios do Brasil?
- Os diferentes povos indígenas e o dia-a-dia numa aldeia
- Brincadeiras indígenas
- Arte e brinquedos

www.RECREIOnline.com.br

SOMOS TODOS BRASILEIROS

No Brasil, os hábitos e as tradições de vários povos se misturaram e diversos costumes indígenas acabaram se espalhando e ficaram no dia-a-dia de muita gente.

Segundo o famoso historiador Sérgio Buarque de Holanda, a colonização do Brasil não foi apenas marcada pela "europeização" da América, mas a força das culturas indígenas também "americanizou" os portugueses.

Um bom exemplo disso é o conhecimento dos índios sobre plantas medicinais, que são usadas por muitas pessoas e estudadas por cientistas do mundo todo. Há também moradias construídas até hoje com antigas e eficientes técnicas desenvolvidas pelos indígenas. Outra influência importante aparece em nomes de gente como Iara, Moacir e Jussara, além de nomes de lugares como Amapá, Pará, Piauí, Ceará, Paraíba e Sergipe.

Você pode até não descansar em redes, mas certamente pratica um dos hábitos indígenas que mais fizeram sucesso no país: tomar banho todos os dias.

ABRE-TE, SÉSAMO!

VOCÊ ME CHAMOU NESTE FIM DE MUNDO PRA VÊ-LO BRIGAR COM UM BAÚ?
NÃO CONSIGO ABRIR ESTA COISA, WILL. PRECISO DE AJUDA.
E TENHO QUE FAZER ISSO AQUI.
ESTOU ESCONDIDO DA TRIPULAÇÃO.

OU MELHOR...
...ENCORAJO A EQUIPE A FRACASSAR NA TENTATIVA DE ME ACHAR.

E O QUE EU GANHO...
...SE ABRIR ESSE BAÚ DO TESOURO?
EPA!
QUEM FALOU EM TESOURO, MARUJO?
ESTE É UM BAÚ DO TIPO PORTA-TRECOS!
SERVE PRA PÔR ROUPA SUJA, POR EXEMPLO.

DIGAMOS QUE EU QUEIRA UMA PARTE DESSA ROUPA...
HUM...

TALVEZ EU POSSA NEGOCIAR 15 POR CENTO.
QUERO METADE!
QUE TAL 20 POR CENTO DO QUE ACHAR AÍ...
...E MAIS O BAÚ?
QUERO METADE! OU VOLTE A CHUTAR O BAÚ.

PUXA, O PIRATA AQUI É VOCÊ, WILL.
NEGÓCIO FECHADO!
ENTÃO, VAMOS VER...
MAL POSSO ESPERAR PRA VER A "ROUPA SUJA"!

NÃO DEVE SER TÃO DIFÍCIL.
A TAREFA EXIGE APENAS FERRAMENTAS CERTAS E UM POUCO DE PACIÊNCIA.
PACIÊNCIA? SEI, SEI!

O TEMPO...

...PASSA.

E PASSA.

E PASSA.
SE TEM UMA COISA QUE APRENDI EM MINHA EXPERIÊNCIA COMO FERREIRO...
...É QUE QUALQUER PROBLEMA PODE SER RESOLVIDO COM CALMA E HABILIDADE.

E PASSA.
AAARGH!

IDIOTA!

BAÚ IDIOTA!
TUM
TUM
TUM
VEJO QUE ESTÁ USANDO MEU MÉTODO!

DROGA!
TEMOS DE ACHAR OUTRO JEITO.
SIM. UM JEITO DURÃO, MAIS OUSADO...
...COM UM TOQUE DE GÊNIO.
OU SEJA, ALGO MAIS... PIRATA!

E ASSIM...
NADA?
NADA!
CREP

MAIS ALTO?
MAIS ALTO!
BLAAM

FORÇA?
FORÇA!
CLANG
CLANG

BUUM?
BUUM!

BUUM

NADA!
O JEITO PIRATA É UM FIASCO!
MAS FUNCIONOU DURANTE TODA A MINHA VIDA!

JÁ PRO PENHASCO!
VAMOS ENCARAR OS FATOS... NÃO TEM JEITO!

ENCARAR?
É ISSO!
JACK... PARE!

ESTA CARA NO BAÚ É UMA TRAVA!
ELA ABRE O BAÚ!

DEU CERTO!

ALGUÉM TEVE UM TRABALHÃO PRA FECHAR ISTO.
E VAMOS TIRAR ALGO MUITO VALIOSO DAQUI, JACK!
NÓS?
BOM, TEMOS UM ACORDO.

OPS!
QUEM DIRIA? O BAÚ ESTÁ...

...VAZIO!
TINHA CERTEZA DE QUE HAVIA UM TESOURO AÍ DENTRO!

BOM, VOCÊ FALOU EM ROUPA SUJA!
E NEM ISSO A GENTE ACHOU!
ORA, WILL! EU SOU UM PIRATA!
VOCÊ NÃO PODE ESPERAR QUE EU DIGA A VERDADE O TEMPO TODO!

AGORA OUÇA... EU SEI ONDE EXISTE OUTRO BAÚ E...
OH-OH!

TER PIRATAS ZUMBIS ME SEGUINDO O TEMPO TODO É MEIO CHATO, SABE?
NÃO ME DIGA!

AHÁ! PASSOU PERTO!
ACERTEM O CAPITÃO JACK...
...EM NOME DOS VELHOS TEMPOS!
BAAM

CRAC
NÃO DÁ PRA DESCER O PENHASCO COM ELES ALI!

MAS AQUI NÃO HÁ ABRIGO!
BEM...

ESTÁ PENSANDO O QUE EU PENSO QUE ESTÁ PENSANDO?

ASSIM...
BEM, AGORA TEM ALGO DE VALIOSO DENTRO DO BAÚ!
É! NÓS DOIS!

MAS O QUE FAREMOS QUANTO AOS PIRATAS?
É SIMPLES, MARUJO!
VAMOS TORCER PRA QUE ELES DESISTAM LOGO!
CLANG
FIM

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração SANDER

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

Ligue para:
59TZ **Grande São Paulo**
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o bicho que faz a maior onda quando anda?
A cobra.
Gabriel Furtunato, 11 anos
Uberlândia – MG

O que combina com macarrão parafuso?
A farinha de rosca.
Marília Sakemi D'Angelo
Caraguatatuba – SP

O que o 0 disse para o 8?
Que cinto maneiro!
Julia Solves, 10 anos
Volta Redonda – RJ

Qual é o dente mais poderoso?
O presiDENTE.
Maria Rita Praça
Maringá – PR

O que o carro e a cozinha têm em comum?
O óleo.
Maurício Roberto Taniqui, 11 anos
Por e-mail

O que a campainha disse para o dedo?
Não me aperta, senão eu grito.
Matheus de Castro
Iúna – ES

Por que o cachorro se deu bem no rodeio?
Porque ele era um CÃOpeão.
Pétria Giardelli Novaes, 8 anos
São Gonçalo – RJ

O que o cachorro usa para fazer brigadeiro?
Leite CÃOdensado.
Luiz Fernando Adrian
Por e-mail

Havia um pintinho que se chamava Relam. O que acontecia quando chovia?
RelamPIAVA.
Karina Medeiros Silva
Cachoeira Alta – GO

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo: Giancarlo Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria, Bruno Lozich e Elisabete Nagahama (arte) e Daniel Niewenhuizen (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: Fabiane Zambon
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Marcos Peregrina Gomez, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066; Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@gnottosmidia.com.br **Belém** Midiasolution Belém, tel (91) 3222-2303, e-mail: simone@midiasolution.net **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 3329-3820, fax (47) 3329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 3426-7342/3225-2946/3223-7778/0736, fax (61) 3321-1943, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 3382-2139 e-mail: melissa.tamaciro@josimarpromocoes.com.br **Cuiabá** Agronegócios Representações Comerciais, tels. (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 3232-1617, fax (48) 3232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 3215-5158, fax (62) 3215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia ProjetosEditoriais Mkt.e Repres. Ltda., telefax (47)3433-2725, e-mail: viamidiajoin-villle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3656-7588, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Ana Maria, Claudia, Nova, Faça e Venda, Viva! Mais **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Aventuras na História, Bravo, Guia do Estudante **Núcleo Homem:** Playboy, Vip **Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo!, Minha Novela, Tititi **Núcleo Motor Esportes:** Placar, Quatro Rodas **Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 7, nº 317, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER

Presidente do Conselho de Administração e Presidente Executivo: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo: Giancarlo Civita

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

ENIGMA

Ilustração ▸ SANDER

Descubra o nome das criaturas mágicas.

- Gigi, Nick e Guido têm a cor azul.
- Beto, Gigi e Fred não usam gorro.
- O cinto de Léo e o de Dedé são da mesma cor.
- Nick, Léo e Alf têm uma varinha mágica.
- A cor verde aparece em Fred, Tatá e Dedé.

Resposta na página 42

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

O Gabriel Motta curte o *Cadê?* e pede mais dicas para Playstation 2.
SÃO PAULO – SP

Eu queria matérias completas sobre o Tiranossauro-rex.
JHONATAN P. DA CRUZ
PEDRO LEOPOLDO – MG

Este é o Yu-Gi-Oh! do Osmar Henrique O. Souza, de 10 anos.
BELO HORIZONTE – MG

Eu quero sugerir uma matéria sobre as cantoras Ami e Yumi.
JULIANA NEVES
SÃO CAETANO DO SUL – SP

E aí, turma da RECREIO?! Adorei ler a história em quadrinhos com a turma do Rei Leão. Agora, gostaria de ver uma reportagem sobre Power Rangers Força Animal.
ARYANE MORENO CHAVES
SÃO PAULO – SP

A Ana Carolina Iami Ogusiko adora ler matérias sobre o Bob Esponja.
SANTO ANDRÉ – SP

O Felipe G. Perez gosta de desenhar.
SÃO PAULO – SP

O Caio R. Moreira caprichou no Dexter.
PALMAS – TO

O Gabriel Furtunato, de 11 anos, adora ler as tirinhas.
UBERLÂNDIA – MG

Adoramos a Turma do Bairro e queremos mais jogos para PS2.
LUCCA E NIKOLAS
SOBRADINHO – DF

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá! Gostaria que falassem mais sobre bichos aquáticos e animais selvagens.
Bruno Sartori

Turma, peço matérias sobre animês e também sobre as Guerreiras Mágicas, ok?
Eiko Myahira
SÃO PAULO – SP

Adoro as coleções RECREIO e minha prima Ana curte muito os enigmas. Sugiro mais entrevistas com atores de filmes.
Mariah da F. Gonçalves, 10 anos
RIO GRANDE – RS

Oi, galera! Gosto muito de aviões e quero sugerir uma matéria que fale sobre esse meio de transporte. Vocês também poderiam ensinar a fazer aviões de papel.
DOUGLAS MATEUS SANTOS
SÃO PAULO – SP

O Gustavo dos Santos tem 9 anos e é fã da RECREIO!
MOGI DAS CRUZES – SP

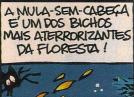
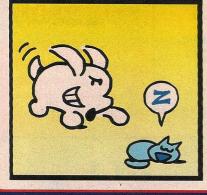
A Juliana Natori, de 10 anos, desenhou um Garfield que é fã da RECREIO.
SUZANO – SP

Tirinhas!

© Lancast

por **Lancast**

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

© Verde

por **Verde**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

A TATÁ	F GIGI
B FRED	G ALF
C GUIDO	H BETO
D NICK	I LÉO
E DEDÉ	

ERRATA

Na edição anterior, divulgamos que a coleção **Missão Totem** *seria lançada junto com a* revista **RECREIO** desta semana. Por motivos alheios à nossa vontade, isso não foi possível. O lançamento da nova coleção ainda não tem data definida. Fique de olho nas bancas e aguarde novidades.